
BLOOD BOWL®
CYANIDE studio
-MANUAL-
FOCUS
HOME INTERACTIVE

ЛИЦЕНЗИОННОЕ СОГЛАШЕНИЕ

Перед установкой игры вам будет предложено ознакомиться с лицензионным соглашением. Вы обязаны прочитать и согласиться с положениями лицензионного соглашения перед тем, как устанавливать игру.

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ....................................4
ИСТОРИЯ...4
ИГРА...5

1. НАЧАЛО ИГРЫ....................................6
УСТАНОВКА.................................6
КОД АКТИВАЦИИ И КЛЮЧ ИГРОКА...............6
РЕКОМЕНДАЦИИ.........................6
НАСТРОЙКИ ЗВУКА И ВИДЕО............7
ИНФОРМАЦИЯ О МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОМ РЕЖИМЕ..7

2. BLOOD BOWL – ОСНОВЫ....................8
РЕЖИМЫ ИГРЫ:
КЛАССИЧЕСКИЙ И БЛИЦ............................8
ПОШАГОВАЯ ИГРА............................8
ИГРА В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ
[ТОЛЬКО БЛИЦ]..9
КУБИКИ.......................................10
ИГРОВОЕ ПОЛЕ.......................................11
РАСЫ..12
ТИПЫ ИГРОКОВ.....................................13
ОПИСАНИЕ ТИПОВ ИГРОКОВ......................14

3.ГЛАВНОЕ МЕНЮ.................................15
ОБУЧЕНИЕL......................................15
ОДИНОЧНЫЙ МАТЧ.................................15
КАМПАНИЯ.......................................15
ЧЕМПИОНАТЫ И ТУРНИРЫ
(СОРЕВНОВАНИЯ)....................................16
МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКАЯ ИГРА...........16
СОХРАНЕНИЕ / ЗАГРУЗКА ИГРЫ..................17

4. НАЧАЛО БЫСТРОЙ ИГРЫ.................18

5. ПЕРЕД МАТЧЕМ 19
ПОДГОТОВКА К МАТЧУ.....................19
ТРЕНИРОВКА ИГРОКОВ
[ТОЛЬКО БЛИЦ].......................................19
ПООЩРЕНИЯ................................20
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПООЩРЕНИЯ
[ТОЛЬКО БЛИЦ].......................................21
НАЕМНИКИ И ЗВЕЗДЫ.............................22

6. ВО ВРЕМЯ МАТЧА.........................22
РАССТАНОВКА НА ПОЛЕ..........................22
СОБЫТИЯ ПРИ ВВОДЕ МЯЧА В ИГРУ..........22
ИГРОВОЙ ИНТЕРФЕЙС.............................23
МАТЧ В ПОШАГОВОМ РЕЖИМЕ................24
МАТЧ В РЕЖИМЕ РЕАЛЬНОГО
ВРЕМЕНИ..25
СПИСОК ДЕЙСТВИЙ ИГРОКОВ.....................25
СПЕЦИАЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ.........................29

7. НАЧАЛО НОВОЙ КАМПАНИИ...........30
СОЗДАНИЕ КОМАНДЫ.............................30
ВЫБОР ТУРНИРА.....................................30
ПОКУПКА ИГРОКОВ...............................31
УПРАВЛЕНИЕ КОНТРАКТАМИ
[ТОЛЬКО В РЕЖИМЕ БЛИЦ].......................31
УПРАВЛЕНИЕ КОМАНДОЙ.........................31
СПИСОК ИГРОКОВ...................................33
РАЗВИТИЕ ИГРОКОВ...............................33
СТАРЕНИЕ ИГРОКОВ
[ТОЛЬКО В РЕЖИМЕ БЛИЦ].......................35
ЭКИПИРОВКА ИГРОКОВ
[ТОЛЬКО В РЕЖИМЕ БЛИЦ].......................35
ЭКСПОРТ КОМАНДЫ...............................35

8. МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКАЯ ИГРА ПО ЛОКАЛЬНОЙ СЕТИ И ЧЕРЕЗ ПРЯМОЕ ПОДКЛЮЧЕНИЕ..................................36
ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ
И ПРЯМОЕ ПОДКЛЮЧЕНИЕ.......................36
ПООЧЕРЕДНАЯ ИГРА.................................36

9. СИСТЕМА ИНТЕРНЕТ-ЛИГИ..............36
ВХОД В СИСТЕМУ.......................................36
СОЗДАНИЕ УЧЕТНОЙ ЗАПИСИ....................37
ПЛАТФОРМА BLOOD BOWL 37
СОЗДАНИЕ КОМАНДЫ.............................38
УПРАВЛЕНИЕ КОМАНДОЙ.........................38
БЫСТРАЯ ИГРА...39
УЧАСТИЕ В ЛИГЕ.......................................39
СОЗДАНИЕ ЛИГИ.......................................39

10. СОЗДАТЬ/ИЗМЕНИТЬ...................40
ИЗМЕНЕНИЕ КОМАНДЫ..............................40
СОЗДАНИЕ СОРЕВНОВАНИЯ.....................40

АВТОРЫ...................................42

ВВЕДЕНИЕ

Добрый вечер, уважаемые любители спорта, и добро пожаловать на сегодняшний матч Blood Bowl, за которым, кроме нас с вами, будут наблюдать многочисленные фанаты, представители всех возможных рас со всех концов света. Фанаты уже воют как баньши, предвосхищая зрелище. А мы тем временем попросим Джима напомнить правила игры для тех, кто только что к нам присоединился. Джим, старина, будь добр.
- Конечно, Боб! Всем известно, что Blood Bowl – это, без преувеличения, эпическое противостояние двух команд, состоящих из бронированных с головы до пят и абсолютно съехавших с катушек воинов. Игроки могут передавать мяч, бросать его или бежать с ним, в попытке доставить игровой снаряд на противоположную половину поля – в очковую зону. Соперник, разумеется, попытается остановить атакующих и отобрать мяч. Если команда доставляет мяч в очковую зону соперника, это называется тачдаун; команда, забившая больше тачдаунов за время игры, выигрывает матч и объявляется чемпионом Blood Bowl!

ИСТОРИЯ

Blood Bowl – игра, которую некоторые не вполне обоснованно называют предшественником американского футбола, игра, основанная на вселенной Warhammer, игра, представляющая собой крайне жестокий командный спорт. Соберите команду из орков, лесных эльфов, гномов или других фэнтезийных существ и участвуйте в самом кровавом состязании в истории! Настольная игра по мотивам вселенной Warhammer была создана Джервисом Джонсоном и впервые издана в 1987 году. В 80-е и 90-е годы игра снискала наибольший успех. Компания Games Workshop до сих пор выпускает фигурки к игре, а создатель игры неустанно трудится над совершенствованием правил.

ИГРА

Наполовину стратегия, наполовину спортивный симулятор, игра Blood Bowl способна потрепать нервы даже лучшим игровым тактикам. Основные принципы игры до предела просты: две команды, один мяч. Команда использует все средства, чтобы добраться до очковой зоны соперника с мячом и забить тачдаун. Никаких ограничений – можно втоптать игрока соперника в газон или покалечить его, пока арбитр очень кстати смотрит в другую сторону.
Благодаря множеству доступных рас, позволяющих полностью раскрыть потенциал игрока любого амплуа, а также множеству тактических вариаций и возможностей, игра Blood Bowl сразу же стала образцом в тактическом и стратегическом жанрах, а для победы в игре нужно четкое понимание игровой механики и стальные нервы. От обычных спортивных симуляторов игру, к радости армии игроков, отличают повсеместно присутствующий юмор и огромный набор нестандартных реалий и приемов.

Данное руководство является введением в игру и не содержит детального описания правил Blood Bowl. Данная версия игры основана на пятой редакции правил настольной игры Blood Bowl. С полными правилами и оригинальной игрой вы можете познакомиться на сайте Blood Bowl (www.bloodbowl-game.com) или на сайте Games Workshop (www.games-workshop.com).

1. НАЧАЛО ИГРЫ

ИНСТАЛЛЯЦИЯ

Для установки игры вставьте DVD с игрой в привод и следуйте инструкциям на экране. Если включен автозапуск, установка начнется автоматически. Если ничего не происходит, дважды щелкните по значку Мой Компьютер, затем – по значку привода с игровым DVD. Запустите файл "SetupBB.exe" для начала установки.

КОД АКТИВАЦИИ И КЛЮЧ ИГРОКА

На обратной стороне руководства пользователя напечатаны два ключа: код активации и ключ игрока.
Некоторые версии игры содержат автоматическую систему активации, в этом случае впечатывать код активации не нужно.

Код активации. Данный код необходимо ввести в конце инсталляции, чтобы активировать игру на вашем компьютере. Для успешного завершения активации компьютер должен быть подключен к Интернету. Введите ключ и щелкните кнопку OK. При возникновении сложностей следуйте инструкциям на экране.

Ключ игрока. При первом запуске игры необходимо ввести ключ игрока. Ключ игрока позволит вам создать учетную запись на сервере Blood Bowl. Введите ключ игрока и нажмите OK.

Внимание, код активации и ключ игрока могут использоваться только одним игроком. Храните ключ и код в надежном месте. Не сообщайте их другим игрокам.

РЕКОМЕНДАЦИИ

Завершите работу других приложений. Перед началом игры в Blood Bowl закройте все остальные программы.

Проверьте версию DirectX и драйверов видеокарты. Если игра не запускается (без сообщения о какой-либо определенной ошибке) или в процессе игры возникают проблемы с графикой, в первую очередь проверьте версию DirectX и драйверов видеокарты.
Для этого нажмите Пуск > Выполнить, впечатайте в командной строке DXdiag и щелкните OK. На экране будут отображены сведения о вашей системе. Щелкните кнопку «Сохранить все сведения», чтобы полученный таким образом файл впоследствии можно было отправить в техподдержку. Если установленная версия DirectX отличается от DirectX9.0c, установите полную версию с игрового диска или загрузите с сайта www.microsoft.com и установите. Команда DXdiag command позволяет также просмотреть сведения о видеоадаптере и версии драйверов. Если драйверы видеоадаптера устарели, загрузите последние драйверы с сайта производителя видеокарты.

Карты NVIDIA: **www.nvidia.com**
Карты ATI: **www.ati.com**

НАСТРОЙКИ АУДИО И ВИДЕО

Настройки графики. Настройки графики по умолчанию обеспечивают оптимальную производительность. Если во время игры производительность падает, зайдите в настройки и понизьте уровень графики, например детализацию или разрешение. Обладатели производительных систем могут улучшить графические настройки.

Меню настроек. Доступ в меню настроек осуществляется из главного меню игры. Меню настроек позволяет вам выдрать настройки аудио и видео.
Изменение настроек видео влияет на производительность и на загрузку ресурсов системы. Чем больше настроек включено, тем лучше качество и тем производительнее должен быть игровой компьютер.

- Версия используемых в игре графических шейдеров зависит от вашей видеокарты. Чем старее карта, тем ниже уровень шейдеров.
- Уровень анизотропной фильтрации соответствует четкости объектов на заднем плане.
- Сглаживание – метод, применяемый для отображения кривых линий, сглаживаются пиксели и линии становятся четкими.

СВЕДЕНИЯ О МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОМ РЕЖИМЕ

МП режим возможен при игре по локальной сети и при игре через Интернет. В последнем случае рекомендуется скоростное подключение (ADSL). При первом входе в систему интернет-лиги вам потребуется создать учетную запись. Введите имя пользователя и пароль. Имя пользователя и пароль вам понадобятся для подключения к интернет-лиге с вашего или с другого компьютера. Сохраните их.

Брандмауэр. Если вы используете брандмауэр, настройте или отключите его.
Если выход в Интернет осуществляется через маршрутизатор, возможно, необходимо произвести ручные настройки порта: 16962 в UDP (за более подробной информацией обратитесь к вашему провайдеру или к руководству по эксплуатации маршрутизатора).
Внимание! Эти действия влияют на безопасность вашего компьютера, Focus Home Interactive, Cyanide Studio и Games Workshop Ltd не несут ответственности за возможные последствия таких действий.

2. BLOOD BOWL – ОСНОВЫ

Blood Bowl была задумана как пошаговая игра. Матч состоит из двух таймов по 8 ходов. Во время каждого хода тренер выполняет различные действия, отдавая команды своим игрокам. Цель игры – забить больше тачдаунов, чем соперник. Чтобы забить тачдаун, игрок должен пронести мяч в очковую зону соперника. Команда, забившая больше тачдаунов за время игры, выигрывает матч.
Компьютерная версия игры Blood Bowl, сохраняя дух и азарт оригинальной настольной игры, дает игроку множество новых возможностей, например режим Блиц, игра в режиме реального времени и т.д.

РЕЖИМЫ: КЛАССИЧЕСКИЙ И БЛИЦ.

Одиночные или многопользовательские игры возможны в двух режимах: Классическом (как в настольной игре) и Блице.
- Классический режим – прямое переложение настольной игры.
- Режим Блиц отличается от классических правил настольной игры. В частности, игра ведется в режиме реального времени: оба игрока совершают действия на поле одновременно, а не поочередно. Расширены предматчевые события: игроки могут тренироваться и получать дополнительные поощрения – таким образом, команда становится сильнее до выхода на поле.



В режиме Блиц доступны и другие возможности: изменение продолжительности хода, игра в новых турнирах, различные виды экипировки игроков и т.д.

ПОШАГОВАЯ ИГРА

В пошаговой игре во время своего хода вы можете перемещать игроков и совершать блок игроками, в зоне отбора которых находится соперник. Кроме того, раз за ход вы можете выполнить особые действия: блиц, скидку или длинный пас (более подробно см. основные правила). Когда игрок выполнил все действия или после перехода мяча (преждевременный конец хода в результате ошибки на поле), наступает ход соперника. Одним полевым игроком можно совершить какое-либо действие один раз за ход. Когда игрок начинает действие, сделайте все, что запланировано сделать этим игроком, прежде чем переключаться на другого. Например, если вы хотите переместить игрока, поднять мяч и скинуть его товарищу по команде, вы должны совершить все эти действия последова-

тельно за один раз. Если вы подняли мяч, а затем переключились на другого игрока, вы не сможете больше совершить никаких действий игроком, поднявшим мяч, до следующего хода.

ПРИНЦИП ПЕРЕХОДА МЯЧА

Перед началом игры в Классическом режиме или в режиме Блиц следует ознакомиться с одним из основных понятий игры – понятием перехода мяча.
Когда вам не удается совершить важное действие, ваш ход моментально заканчивается, даже если вы не совершили все запланированные на этот ход действия. Это происходит в следующих
ситуациях, приводящих к переходу мяча:
- Один из игроков удален с поля или сбит с ног.
- Принимающий пас или скидку не может поймать мяч. Засчитывается фамбл.
- Одному из ваших игроков не удается попытка подобрать мяч.
- Забивается тачдаун.
- Время, отведенное на ход, заканчивается.
- У игрока с мячом не получается удачно приземлиться в результате использования навыка Бросить товарища по команде.

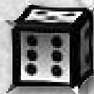
Таким образом, любое действие, оказавшееся неудачным, приводит к переходу мяча, поэтому рекомендуется начинать ход с простых, практически верных действий, прежде чем предпринимать что-либо, что может привести к переходу мяча. Тщательно подбирайте игроков в соответствии с их характеристиками и навыками для совершения важных действий. Завершив все запланированные действия, щелкните кнопку «Конец хода».
Чтобы избежать перехода мяча, вы можете использовать командный переброс. Действия, приводящие к переходу мяча, определяются броском кубиков. Если у вас еще остались перебросы, один раз за ход вы можете перебросить неудачный результат, чтобы попытаться избежать перехода.

ИГРА В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ [ТОЛЬКО В РЕЖИМЕ БЛИЦ]

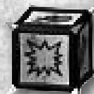
Принципиальных отличий в правилах игры в режиме реального времени и пошаговой игры нет, за исключением того, что оба игрока совершают действия одновременно. Таким образом, вы можете отдавать команды игрокам в любое время матча, и они будут сразу же выполнять ваши указания.
Для сохранения стратегической составляющей игры существует режим концентрации, дающий вам время на обдумывание принимаемых решений – в этом режиме вы можете приостановить игру в любое время, чтобы отдать указания игрокам. Игроки начнут выполнять ваши указания после возобновления игры.
В отличие от пошаговой игры, в реальном времени игроки во время матча не будут стоять неподвижно. Они будут автоматически выполнять определенные действия в зависимости от выбранной модели поведения (защитная, нейтральная, агрессивная). Во время матча вы можете менять модель поведения игрока.

КУБИКИ

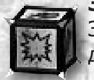
Игра Blood Bowl является переложением одноименной настольной игры, соответственно, результат действий в игре определяется броском кубиков.
В игре используются два вида кубиков:



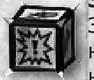
Классические кубики: шестигранный кубик используется для определения успешности выполнения таких действий, как пас, уклонение, подбор мяча и т.д. Принцип прост: в зависимости от своих характеристик каждый игрок имеет определенную вероятность успешного выполнения того или иного действия.
Например, когда игрок пытается отдать пас, основной характеристикой является Ловкость. Чем выше ее значение, тем выше вероятность успешного совершения действия. Игрок со значением Ловкости 3 получит 2 шанса совершить успешное действие, если в результате броска кубиков выпадет 4 или 5.



Существует второй, особый вид кубиков – **кубик блока**, который используется для определения блока. Результат не зависит от характеристик игрока. Более подробно см. обучение “Действия игрока”.
Ниже представлен полный перечень результатов броска на определение блока и их последствий.



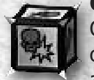
Защитник сбит
Защитник отброшен и сбит с ног. Обычно это самый выгодный результат для нападающего.



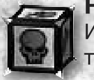
Защитник спотыкается
Защитник отброшен, а затем сбит с ног. Однако, если защитник обладает навыком Уклонения, он только отбрасывается назад, оставаясь стоять на ногах.



Защитник отброшен
Защитник отброшен назад.



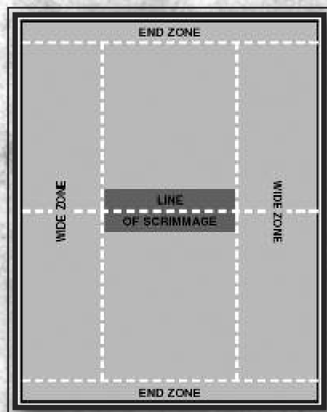
Сбиты оба
Оба игрока сбиты с ног, за исключением случая, когда один из игроков обладает навыком Блока, защищающим от падения. Если с ног сбит атакующий игрок, это приводит к переходу мяча..



Нападающий сбит
Игрок атаки сбит с ног. Это наиболее выгодный для защиты результат, так как он приводит к переходу мяча в пользу команды защитника.

Примечание: на результат броска кубиков могут влиять и другие навыки в игре. Для начала игры они не имеют большого значения – вы освоитесь с течением времени.

ИГРОВОЕ ПОЛЕ



Поле, на котором проводится матч. Сейчас оно большое и зеленое (ни дать ни взять орк), но это ненадолго – скоро оно окрасится красным! Поле разделено на квадраты.
В каждом квадрате может находиться не более одного игрока.

Области у лицевых линий поля называются очковые зоны. Если команда доставляет мяч в очковую зону соперника, забивается тачдаун. Тачдауны стоит забивать, так как команда, набравшая больше тачдаунов за игру, выигрывает матч!
Поле разделено на две половины центральной линией. Вдоль боковых частей поля расположены фланговые зоны. Квадраты, расположенные по обе стороны лицевой линии и между фланговыми зонами, образуют линию розыгрыша (14 квадратов). Зоны поля показаны на схеме.

РАСЫ

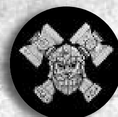
В игре Blood Bowl команды придерживаются определенного стиля игры, предпочитаемого расой, к которой они принадлежат. Тем не менее, вы всегда можете привносить свои тактические схемы в игру. Ниже приведены сведения о стилях различных рас.



ЛЮДИ. Люди не обладают особыми способностями, присущими другим расам. С другой стороны, им не свойственны и сопутствующие особым способностям слабые стороны. Таким образом, команды людей являются чрезвычайно гибкими и могут играть как в пас, так и в контактный Blood Bowl.
Сильные стороны: гибкие, различные амплуа игроков позволяют применять различные тактики.
Слабые стороны: нет ярко выраженной специализации.



ОРКИ. Орки играли в Blood Bowl с момента появления игры, а их команды являются одними из самых известных в чемпионате. Любимая тактика орков – продавить оборону соперника, чтобы создать коридор для своих бегунов.
Сильные стороны: сила выше среднего, хорошая броня, гибкость.
Слабые стороны: орки более тяжеловесны, чем другие расы, так что будьте внимательны при расстановке игроков.



ГНОМЫ. Гномы по всем параметрам являются идеальными игроками в Blood Bowl. Приземистые, крепкие, хорошо защищенные и упрямые до такой степени, что просто-напросто отказываются умирать! Большинство гномьих команд являются рьяными сторонниками следующей тактики: убить всех самых ценных игроков соперника, нейтрализовать остальных и спокойно забивать тачдауны!
Сильные стороны: гномы ловкие, у них хорошо получаются блоки.
Слабые стороны: очень медлительны, требуется очень тщательная расстановка игроков.



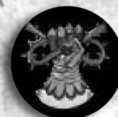
СКАВЕНЫ. Скавены не самые сильные и не самые крепкие игроки, но, черт побери, какие они быстрые! Многие команды проиграли скавенам, которые буквально проскальзывали сквозь оборону соперника и забивали.
Сильные стороны: подвижные и очень быстрые.
Слабые стороны: слабые и очень непрочные, легко получаю травмы.



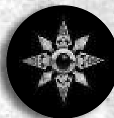
ЯЩЕРОЛЮДИ. Обладая странным сочетанием великолепного проворства и силы, ящеролюди могут сравниться даже с такими мощными соперниками, как Хаос, и в то же время они вполне в состоянии остановить стремительное продвижение скавенов.
Сильные стороны: проворные скинки хорошо дополняют мощных заурусов.
Слабые стороны: скинки – единственные забивающие игроки – очень хрупкие.



ГОБЛИНЫ. Гоблины строят план на игру, исходя скорее из надежды на успех, чем из потенциала игроков. Гоблины неплохо ловят мяч – они маленькие и ловкие, но искусство броска обошло их стороной, а уж шансы блокировать кого-нибудь крупнее их самих, мягко сказать, выглядят сильно оптимистичными. Но это как-то не сильно заботит игроков-гоблинов, и иногда использование особо грязного секретного оружия позволяет им выиграть матч.
Сильные стороны: проворны и крайне хитры, мастера жульничества.
Слабые стороны: они очень хрупкие, плюс ко всему арбитры не любят тех, кто жульничает.



ЛЕСНЫЕ ЭЛЬФЫ. Для лесных эльфов длинный пас – краеугольный камень игры. Вся игра построена на искусстве броска и ловли мяча. Ни один уважающий себя лесной эльф не навесит на себя замедляющую движение лишнюю броню и не будет утруждаться попытками сбить соперника. Вместо этого они полагаются на врожденные атлетические способности, спасающие их от неприятностей, и обычно этого бывает достаточно.
Сильные стороны: непревзойденная ловкость и скорость.
Слабые стороны: игроки хрупкие и невыносливые, замены обходятся дорого.



ХАОС. Команды Хаоса не отличаются утонченностью игры. Их план в двух словах состоит в том, чтобы ударить по центру и травмировать или искалечить как можно больше игроков соперника. Такие мелочи, как подбор мяча или тачдауны, их если и беспокоят, то крайне редко. Разумеется, пока в команде соперника остался хоть один здоровый игрок.
Сильные стороны: физическая сила воинов Хаоса и удивительная способность человекозверей к совершению блица.
Слабые стороны: ограниченность амплуа игроков, следовательно, крайне небольшой выбор тактических схем.

ТИПЫ ИГРОКОВ

Каждый из ваших игроков принадлежит к той или иной расе. Раса - важное понятие. Игроки разных рас предпочитают мало контактировать друг с другом.

Определяющей характеристикой каждого из ваших игроков является, в первую очередь, его раса. Это важно, так как в очень немногих командах играют представители разных рас. У каждого игрока также есть амплуа (например, полевой игрок, ловец и т.д.), обозначающее его специализацию в команде. И, разумеется, у каждого игрока есть имя и номер (от 1 до 16).

Игровой потенциал игрока определяют 4 характеристики.

Первая - **Сила.** Исходя из значения Силы, рассчитывается, сколько кубиков будет брошено на определение блока. Если значение вашей Силы выше значения Силы соперника, вы бросаете больше кубиков и выбираете результат. Если ваша Сила меньше, вы бросаете дополнительный кубик, а результат выбирает ваш соперник (к этому следует прибегать только в безнадежных ситуациях!)
Ловкость влияет на броски и попытки поймать мяч, а также на уклонение от соперника.
Движение определяет способность игрока перемещаться по полю и вставать после нокдауна.
Броня - показатель, который должен перекрыть соперник, чтобы нанести травму игроку. Если результатом броска будет величина, равная или меньшая показателя Брони, значит, Броня сработала и игрок в порядке. Если же результат выше значения Брони, наносится травма.

Стоит также отметить, что некоторые игроки обладают навыками, улучшающими их характеристики в определенных ситуациях во время игры. В режиме Блиц Броня позволяет повысить характеристики игрока до начала матча, но усиление будет действовать **только на время одной игры.**

ОПИСАНИЕ ТИПОВ ИГРОКОВ

У каждой расы, участвующей в Blood Bowl есть свои амплуа игроков. Они называются по-разному, но их функции схожи. Однако у некоторых рас существуют уникальные позиции, которые не встретишь в других командах, особенно это актуально для воинов Хаоса и ящеролюдей.

Полевые игроки – стандартные игроки, не выдающиеся, но способные заменить травмированного игрока и поддерживать игру. Иногда кажется, что некоторые команды состоят сплошь из полевых игроков, поэтому они всегда находятся на дне турнирной таблицы.

Блицеры – одни из лучших игроков на поле. Они быстры, подвижны и достаточно сильны, чтобы пробиться через защитные порядки противника.
Блокеры очень сильны. Носят дополнительную броню для защиты при блоках, на которых они и специализируются. Тем не менее, они не самые быстрые игроки, и в схватке с проворным соперником, у которого есть простор для маневра уклонения, они обычно остаются позади.

Ловцы очень проворны, но легко защищены и не могут себе позволить вступать в силовую борьбу. На открытом просторе же им нет равных, и мяч они ловят лучше всех. Обычно ловцы располагаются в очковой зоне соперника, ожидая решающего паса, чтобы забить тачдаун. Единственная проблема ловцов – каждого ловца тоже кто-то пытается поймать…

Бросающие – одно из самых престижных амплуа. Они способны послать мяч через все поле. По крайней мере, в теории – хороший пас требует серьезного мастерства.

Бегуны – самые быстрые игроки в команде, способные убежать от всех и обеспечить продвижение команды с мячом вглубь половины поля соперника. Бегуны не такие проворные, как ловцы, тем не менее, команды, предпочитающие быструю игру игре в пас, считают этих игроков бесценными.

Большие парни – чрезвычайно сильные игроки, способные справиться практически с любым соперником. От их мощных ударов не спасает никакая броня. Тем не менее, они не самые сообразительные игроки и могут запросто застыть в решающий момент на месте в попытке припомнить, что им там сказали делать…

3. ГЛАВНОЕ МЕНЮ

Из главного меню игры осуществляется доступ к различным разделам игры:

ОБУЧЕНИЕ

При первом запуске игры вам будет предложено начать с обучения. Мы рекомендуем пройти все доступные программы обучения, каждая из которых соответствует одному из аспектов игры. Сведения, получаемые при обучении, помогут понять основные правила игры и принцип компьютерной версии игры. Чтобы начать обучение, щелкните по его названию – описание обучения будет отображено в нижней части экрана, затем подтвердите выбор, щелкнув «Старт» в центральной части экрана.

ОДИНОЧНАЯ ИГРА

В одиночном матче могут участвовать две существующие команды. Вы можете играть против компьютера, другого игрока или наблюдать за игрой, в которой обеими командами управляет компьютер.
Результат одиночной игры ни на что не влияет – показатели команд и игроков остаются без изменений. При каждом запуске одиночной игры команда будет находиться в одном и том же состоянии.
Этот режим подходит для тренировки или для быстрой игры с другим игроком.

КАМПАНИЯ

Создайте собственную команду и принимайте участие в различных турнирах во время сезона. Выигрывайте призы, получайте опыт, поднимайте уровень игроков, нанимайте новые таланты, увеличивайте славу и пробивайтесь к самому верху турнирной таблицы!
Это самый полный одиночный режим игры. Кампанию можно играть в пошаговом режиме или в реальном времени, во время кампании вы можете принимать участие во множестве турниров и чемпионатов и играть против самых престижных команд в лиге Blood Bowl.
Более подробную информацию см. в разделе “Начало новой кампании".

ЧЕМПИОНАТЫ И ТУРНИРЫ

В режиме соревнований вы можете управлять созданной вами командой, ведя ее к вершине одного из турниров. Вам доступны до шести соревнований в Классическом или Блиц-режиме. Эти соревнования разделены на чемпионаты и турниры.

Турниры. Команды в случайном порядке разделяются на группы. Затем команды в каждой группе играют друг с другом, а победитель из каждой группы выходит в следующий тур. В одной четвертой финала участвует четыре команды, в полуфинале - четыре.

Чемпионат. В этом режиме команды распределяются на дивизионы в соответствии с их мастерством. Вы начинаете в четвертом дивизионе. Ваша задача – пробиться наверх к первому дивизиону и выиграть кубок. По окончании каждого сезона последняя команда в каждом дивизионе вылетает в низший дивизион, а первая переходит в высший. Таким образом, в лучшем случае вам понадобится четыре сезона, чтобы выиграть кубок первого дивизиона.

Большой Шлем – это игры чемпионата и кубковые игры

Более подробную информацию по созданию новой игры в режиме Чемпионата или Турнира см. в разделе «Начало новой кампании». Создание новой команды, предматчевая подготовка, получение Очков Звездного Игрока и повышение уровня работают по тому же принципу, что и в режиме кампании.

Примечание: вы можете экспортировать команду, которую вы создали и развивали в режиме чемпионата или кампании и играть ей в одиночном режиме, по локальной сети или через прямое интернет-подключение.

МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКАЯ ИГРА

Если вы изучили все правила игры Blood Bowl или начали замечать, что постоянно выигрываете в одиночном режиме, это означает, что вам пора состязаться с другими игроками.
В Blood Bowl доступны несколько вариантов многопользовательской игры:

- ПООЧЕРЕДНО. Вы можете играть поочередно на одном компьютере в пошаговом режиме. Этот режим доступен из меню «быстрой игры». Нужно просто выбрать «игрок» в окне выбора команды.

- ПО ЛОКАЛЬНОЙ СЕТИ. Доступ к этому режиму, позволяющему играть матчи по локальной сети, осуществляется через меню многопользовательской игры. Настройки и параметры не отличаются от одиночной быстрой игры. При игре по локальной сети вы можете использовать существующие или созданные вами и экспортированные из режима Кампании команды. Играть можно в режиме реального времени или в пошаговом режиме.

- ПРЯМОЕ СОЕДИНЕНИЕ. Игра посредством прямого соединения также доступна из меню многопользовательской игры. Один из игроков должен создать игру через прямое соединение (direct IP), другой игрок вводит свой IP-адрес и присоединяется к созданной игре. Для игры через прямое соединение нужно знать IP-адрес соперника.

- ИНТЕРНЕТ-ЛИГА. Присоединяйтесь к интернет-лиге, сразиться с лучшими соперниками, участвовать в открытых и частных лигах, бросить вызов сильнейшим командам и поспорить за места в интернет-рейтинге с лучшими игроками в Blood Bowl!

Чтобы принять участие в интернет-лиге, вам необходимо создать учетную запись игрока, затем создать команду (одну или несколько) на игровом сервере. По мере участия в соревнованиях ваша команда будет получать опыт, который вы можете использовать для развития игроков и команды.
Более подробную информацию см. в разделе "Интернет-лига".

СОХРАНЕНИЕ / ЗАГРУЗКА ИГРЫ

С помощью этой кнопки вы можете управлять сохраненными играми, которые хранятся в различных разделах в соответствии с играми, к которым они относятся: кампания, чемпионат, быстрые игры или записанные повторы.
Повторы – это видеозапись сыгранных вами матчей. Повторы дают вам возможность пересмотреть ваши самые великие победы или, напротив, проанализировать ошибки в случае поражения.
Справа от каждого сохранения присутствует его описание. Вы можете загрузить или удалить сохранения с помощью соответствующих кнопок.
Внимание! Если вы удаляете сохраненную игру, ее восстановление будет невозможно.

4. НАЧАЛО БЫСТРОЙ ИГРЫ



Нет ничего лучше быстрой игры для оттачивания мастерства и проверки новых тактических схем на жизнеспособность.
Прежде чем перейти в меню быстрой игры вы должны выбрать между Классическим режимом и Блицем.
Чтобы начать игру, выберите 2 команды: собственную и соперника, затем выбирайте режим игры, поле - и вперед!

1. Выбор команды: щелкните, чтобы выбрать расу и команду из представленных в игре. Вы также можете выбрать команду, экспортированную из Кампании или Чемпионата. При игре по локальной сети или через прямое соединение вы можете разрешить или запретить использование экспортированных команд с помощью кнопки над значком "VS".

2. Выбор тренера: каждая из команд может управляться человеком или компьютером. Чтобы сыграть быстрый матч против компьютера, выберите «игрок» для первой команды и "компьютер" для второй. При поочередной игре двумя игроками друг против друга на одном компьютере выберите «игрок» для обеих команд. Кроме того, вы можете наблюдать за игрой, полностью контролируемой компьютером, выбрав «компьютер» для обеих команд. Такой матч может быть весьма полезен начинающему игроку.

3. Ваша команда: здесь отображаются основные сведения о вашей команде: название, раса, фан-фактор, стоимость команды, эмблема и цвет формы.

4. Выбор команды соперника: выбирайте команду соперника и ее тренера (другого игрока или компьютер).

5. Цвета формы соперника: с помощью этой иконки вы можете изменить цвет формы соперника. Изменение цвета произойдет только на вашем мониторе (в многопользовательской игре).

6. "Пошаговая игра" или "В реальном времени" [только в режиме Блиц]: За исключением случая, когда вы играете поочередно с другим игроком на одном компьютере. В этом случае возможен только пошаговый режим.

7. Игровые параметры: здесь вы можете выбрать время, отведенное на ход или на всю игру.

8. Стадион: выбирайте поле, на котором состоится матч.

9. Установки сложности: здесь осуществляется выбор сложности. С каким соперником вы хотите сразиться? Вам доступны простой, нормальный и сложный режимы.

10. Предматчевые настройки: здесь вы можете задать максимальную стоимость команд, которые могут принимать участие в быстрой игре.

В режиме Блиц вы также можете менять предматчевые настройки.

11. Выход из меню быстрой игры и возврат в главное меню.

12. Начало игры: переход к следующему шагу – поощрениям или предматчевой подготовке (в режиме Блиц).

5. ПЕРЕД МАТЧЕМ

Великие тренеры знают, что исход матча может быть решен еще до того, как команды выйдут на поле. Вы должны войти в число таких тренеров. Тем более, вы узнаете, что предматчевая подготовка в Blood Bowl – это просто кладезь сюрпризов.
Сведения, приведенные ниже, относятся ко всем режимам игры: быстрая игра, кампания, чемпионаты, многопользовательские игры, игры по локальной сети, через прямое подключение или в интернет-лиге.
Некоторые варианты предматчевой подготовки доступны в зависимости от выбранных вами правил (Блиц или Классические) или от предматчевых настроек, установленных сервером.

ПРЕДМАТЧЕВАЯ ПОДГОТОВКА

В зависимости от выбранной игры (т.е. после выбора режимов и совершения настроек) вам будут доступны различные виды предматчевой подготовки.
Пусть нельзя утверждать, что хорошо подготовленная к матчу команда непременно выиграет, зато можно не сомневаться, что плохо подготовленная команда точно проиграет.

ТРЕНИРОВКА [ТОЛЬКО БЛИЦ]

Перед матчем вы можете тренировать одного из ваших игроков. В результате тренировки этот игрок сможет получить одно очко в выбранной характеристике, но только на предстоящий матч.



Чтобы тренировать игрока, выберите его и нужную характеристику с помощью меню, расположенных в левом и правом верхних углах экрана соответственно.
Затем необходимо выбрать интенсивность тренировки и нагрузку с помощью меню в левой верхней части экрана, после чего можно начинать тренировку, нажав соответствующую кнопку.
Обратите внимание, вы не только начинаете, но и заканчиваете тренировку вручную – необходимо завершить тренировку до заполнения индикатора тренировки, – в противном случае игрок получит травму во время тренировки и не сможет выйти на поле.
Таким образом, тренировку необходимо закончить в нужный момент – чем ближе к полному заполнению индикатора тренировки, тем лучше и тем выше шансы получить дополнительное очко характеристик в результате тренировки.
Высокая нагрузка и интенсивность тренировки увеличат вероятность получения очка характеристик, но увеличат и скорость заполнения индикатора тренировки.

ПООЩРЕНИЯ

Хотите иметь пару тузов в рукаве на игру? Вам помогут поощрения! Все эти маленькие радости – как раз то, что отличает Blood Bowl от других видов спорта!



Поощрения позволяют вам покупать различные предметы для ослабления команды соперника или усиления вашей. Деньги на покупку выделяются из специально учрежденного для финансирования таких махинаций фонда, принадлежащего владельцам стадиона. Кроме того, вы можете использовать часть или все деньги из вашего бюджета. Стоит отметить, что выделенные, но не потраченные на поощрения деньги пропадут после завершения этапа покупки поощрений, так что используйте их по максимуму!

Поощрения разделены на 3 категории:

- Странствующий апотекарий.
Апотекарий, предоставляющий свои услуги на матч. Функционирует так же, как обычный апотекарий - позволяет вам перебросить результат серьезной травмы вашего игрока, а затем выбрать лучший результат.

- Взятка.
Взятка гарантирует, что судья будет смотреть сквозь пальцы на фол, совершенный вашим игроком. Ваш игрок останется на поле, несмотря на то, что заслужил удаления.

- Extra re-rolls:
Дает вам возможность дополнительного переброса в каждом тайме в дополнение к командным перебросам (если они у вас есть). Таким образом, вы можете перебросить любой результат (кроме броска на определение брони и травмы) во время своего хода. Вы обязаны принять результат, выпавший после переброса.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПООЩРЕНИЯ [ТОЛЬКО БЛИЦ]

В режиме Блиц вы можете использовать еще больше поощрений. Они разделены на четыре категории:



- Зрители. Всем известно, что в Blood Bowl зрители являются преданными фанатами, которые всегда оживляют игру, но фанаты могут и выручить вас. Они с радостью прочитают какое-нибудь запрещенное заклинание с трибун. Кроме того, они могут напасть на болельщиков команды соперника и выгнать их со стадиона.

- Взятка. Чем бы был Blood Bowl без взяток? В режиме Блиц вы можете вывести искусство коррупции на новый уровень. Теперь вы можете подкупать не только арбитра, но и игроков противоположной команды, чтобы они играли чуть медленней, чем обычно. С другой стороны, ваших игроков тоже могут подкупить. Подкупа можно избежать, наняв телохранителей.

- Зелья. Зелья увеличивают вероятность повышения одной из характеристик (Силы или Ловкости) на одно очко. Будьте бдительны при использовании зелий – если ваш игрок не пройдет допинг-тест, он не будет допущен к матчу. В свою очередь, не стесняйтесь проводить тесты на допинг игроков команды соперника. Этике не место в Blood Bowl!

- Дополнительная тренировка. Лучший друг тренера. Позволяет изменить неудачный результат, дав дополнительный переброс, или лишить соперника его переброса. Кроме того, вы можете поднять боевой дух ваших игроков, предоставив им бочонок прекрасного пива, которое будет разливать шикарная женщина.

Внимательно изучите поощрения – вы сможете предугадать, какие из них будет использовать ваш соперник.
Допинг, взятки, бушующие фанаты – готовьтесь к мясорубке и подгоняйте тактические схемы!

НАЕМНИКИ И ЗВЕЗДНЫЕ ИГРОКИ

Если стоимость одной команды ниже стоимости команды соперника, эта команда получает дополнительное золото. Эти средства можно использовать, чтобы нанять на время игроков и усилить таким образом состав. Кроме обычных игроков у вас есть возможность нанять Звездного Игрока вашей расы. Звездный Игрок обладает великолепными характеристиками и набором навыков, благодаря чему может в одиночку решить исход матча.
Не забывайте, однако, что наемники остаются в команде только на один матч.



6. ВО ВРЕМЯ МАТЧА

РАССТАНОВКА НА ПОЛЕ

Перед началом игры вам необходимо расставить игроков на поле. В правом верхнем углу экрана на выбор представлены несколько готовых схем. Если ни одна из них вам не подходит, вы можете расставить игроков вручную. Для этого щелкните ЛКМ, чтобы выбрать игрока, а затем ПКМ по полю, в которое хотите его поместить. Если поле занято, игроки поменяются местами. Вы можете сохранить расстановку, щелкнув кнопку «Сохранить» в верхней части экрана.
Существует несколько обязательных правил расстановки игроков:
- на поле должно находиться 11 игроков. Если в вашей команде больше 11 игроков, во время расстановки игроки замены будут находиться в вашей очковой зоне.
- на линии розыгрыша (у центральной линии) необходимо разместить минимум трех игроков.
- на каждом фланге (две зоны, расположенные вдоль бровок поля) вы можете разместить не более двух игроков.

Внимание! Время, отведенное на расстановку, ограничено. Обратный отсчет времени ведется в левом верхнем углу экрана, рядом с эмблемой вашей команды.
Завершив расстановку за отведенное время, нажмите «Принять», чтобы начать матч.

СОБЫТИЯ ПРИ ВВОДЕ МЯЧА В ИГРУ

Во время ввода мяча в игру может произойти определенное событие, в той или иной степени влияющее на ход матча: высокий удар, бунт, упорная защита… Опыт вашей команды, отношение фанатов и предматчевые поощрения помогают сделать исход таких событий благоприятным для вашей команды.

ИГРОВОЙ ИНТЕРФЕЙС



1. Панель счета. Здесь отображаются счет, эмблемы обеих команд и количество оставшихся перебросов. В пошаговом матче желтый ореол показывает команду, которая играет в настоящий момент. Время, оставшееся до конца хода команды, указано над эмблемой команды.

2. Меню. Щелкните по этой кнопке для вывода игрового меню, чтобы сохранить матч или сдаться. При открытии меню игра приостанавливается.

В интернет-лиге использование меню запрещено.

Примечание: если вы выходите из игры, к вашей команде применяются различные штрафы, поэтому выходить из игры стоит, только если у вас не осталось других вариантов.

3. Конец хода. Щелкните по этой кнопке, чтобы завершить ход, когда выполните все запланированные действия.

4. Табло хода / Таймер. В пошаговой игре здесь отображается количество сыгранных ходов. Помните, что тайм заканчивается, когда второй игрок завершает свой восьмой ход.

В игре в реальном времени здесь отображается оставшееся время.

5. Игровая зона. В этой зоне над указателем мыши отображаются действия, доступные для совершения игроком.

6. Инвентарь. Инвентарь позволяет совершать во время матча особые действия.

- *Магический свиток [только Блиц]:* свиток необходимо купить до начала матча; в зависимости от расы свиток дает возможность совершать различные заклинания. Тем не менее, для произнесения заклинания необходимо дождаться достаточного уровня поддержки болельщиков – только в этом случае магия может помочь вашей команде.

Когда использование свитка станет возможным, щелкните по иконке свитка. Выберите заклинание, затем щелкните ПКМ на цель, для исполнения заклинания, и убедитесь в его легендарной точности!

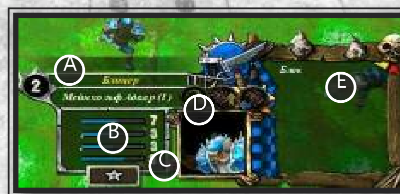
- *Апотекарий:* количество доступных использований апотекария.

- *Взятка:* оставшееся количество возможностей подкупить судью.

- *Блиц и скидки.* Эти иконки подсвечиваются, если вы не выполняли соответствующих действий в течение вашего хода.

7. Чат / Журнал. Щелкните по первой кнопке, чтобы открыть окно чата и общаться с соперником во время многопользовательской игры. Здесь же отображается журнал событий матча. Журнал отражает действия, совершенные в игре: результаты бросков, действия игрока и т.д. Журнал помогает детально разобрать ошибки, так что сверяйтесь с журналом, когда что-то идет не так, как вы запланировали.

8. Панель игрока. Здесь отображаются сведения о выбранном игроке (для игроков обеих команд):



A. Имя, номер и тип игрока.

B. Характеристики: Движ. (Движение), Сил. (Сила), Лов. (Ловкость), Брон. (Значение брони).

C. Уровень игрок.

D. Использование навыков Прыжок и Пас последней надежды (если они доступны игроку).

В режиме реального времени здесь находится кнопка спринта.

E. Навыки выбранного игрока.

МАТЧ В ПОШАГОВОМ РЕЖИМЕ

В пошаговой игре вы можете во время вашего хода перемещать игроков и совершать блок игроками, в зоне отбора которых находится соперник. Вы можете совершать действия одним игроком только один раз за ход. После начала использования одного из игроков вы должны завершить все запланированные

для этого игрока действия, прежде чем переключаться на другого игрока.Например, если вы хотите переместить игрока, поднять мяч, а затем совершить скидку, вы должны совершить все эти действия последовательно за один раз. Если игрок поднимет мяч, а вы выберите другого игрока, вы не сможете совершать никаких действий игроком с мячом до следующего вашего хода.
В течение каждого хода вы можете совершать особые действия: блиц, скидку, длинный пас (более подробную информацию см. в основных правилах).
Для совершения любого действия, кроме перемещения, требуется бросок кубиков. Действуйте внимательно и осторожно, чтобы минимизировать возможность ошибки и, как следствие, перехода мяча сопернику.
Когда игрок совершил все запланированные на ход действия, или произошел переход мяча, наступает ход команды соперника.
Основы пошаговой игры описаны во втором разделе данного руководства – «Blood Bowl – основы»

МАТЧ В РЕЖИМЕ РЕАЛЬНОГО ВРЕМЕНИ

При игре в режиме реального времени действуют те же правила, что и при пошаговой игре, следовательно:
- Успешность выполнения действия определяется в результате одного или нескольких бросков кубиков.
- Действия учитывают разлиновку поля на квадраты (например, действуют правила поддержки товарища по команде и зоны отбора), но квадраты на поле не отображаются.
Существует возможность одновременно отдать указания нескольким игрокам. Таким образом, некоторые элементы (например, правило перехода мяча) не применяются. Перемещение игроков тоже можно совершать в любое время – понятия хода не существует, как нет и соответствующих ограничений. Таким образом, одному игроку можно давать сразу несколько указаний.

Чтобы полностью контролировать ситуацию во время игры, вы можете в любое время включить режим концентрации, чтобы отдать указания игрокам.

РЕЖИМ КОНЦЕНТРАЦИИ:

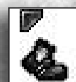
Для полного контроля и управления командой вы можете использовать режим концентрации – нажмите пробел, и игра будет приостановлена. В этом режиме вы можете отдать указания каждому из ваших игроков. Закончив, снова нажмите пробел – игра возобновится, и ваши игроки приступят к выполнению полученных указаний.
Внимание: в многопользовательской игре режим концентрации недоступен.

МОДЕЛЬ ПОВЕДЕНИЯ ИГРОКА:

Вы можете определять (и в дальнейшем изменять) модель поведения для каждого из ваших игроков, выбрав из предложенных вариантов: атакующая (красный треугольник), защитная (синий треугольник) или отсутствие модели поведения (зеленый кружок).

СПИСОК ДЕЙСТВИЙ ИГРОКОВ

Действия становятся доступны автоматически в зависимости от выбранного вами игрока и квадрата, в котором вы хотите совершить действие.



Перемещение игрока [Пошаговый режим]



Принцип пошаговой игры определяется именно движением. Указатель имеет форму ноги, а число указывает количество квадратов, которое может пройти игрок.
Для перемещения игрока выберите его щелчком ЛКМ. Часть поля, на которой находится игрок, будет размечена разноцветными квадратами. Простым движением (в зависимости от характеристики Движения игрока) игрок может перемещаться в пределах зеленых квадратов. Два зеленых квадрата с зелеными кубиками (три, если игрок обладает навыком Спринт) означают, что на них можно попасть, использовав «Вперед». Квадраты с красным кубиком означают, что игрок входит в зону отбора игрока соперника и понадобится бросок на уклонение (более подробно см. в разделе «Отбор и уклонение»).
«Вперед» означает, что понадобится совершить дополнительный бросок, и в случае успеха игрок сможет пройти на два поля больше, чем позволяет его Движение.
Укажите путь, по которому будет двигаться игрок, щелчком ПКМ – вы можете либо щелкнуть по конечному квадрату пути, либо по каждому квадрату, который будет проходить игрок. Первым щелчком ПКМ вы выбираете квадрат, в который перемещается игрок, вторым перемещаете игрока.
Внимание! В зависимости от выбранного уровня сложности игра не всегда будет автоматически предлагать лучшую траекторию движения вашего игрока. Будьте внимательны: ошибка приведет к переходу мяча, окончанию хода или даже травме вашего игрока.

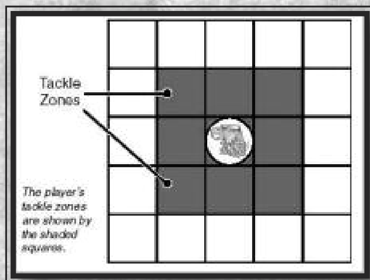


Перемещение игрока [в режиме реального времени]

В режиме реального времени характеристика Движения игрока определяет не количество клеток, которое он может пройти, а скорость его перемещения. Чтобы переместить игрока, выберите его, затем выберите квадрат, в который он должен переместиться. Игрок начинает перемещение и будет делать все возможное, чтобы дойти до пункта назначения. Однако, если на его пути будет находиться игрок соперника, может последовать блок или отбор.Использование режима концентрации позволяет вам отдавать указания сразу нескольким игрокам, что дает возможность игрокам вашей команды заблаговременно «разобраться» с игроками соперника и расчистить путь для вашего игрока, продвигающегося через поле.

«Вперед». Вы может использовать «Вперед» при игре в реальном времени: это действие позволит вашему игроку в течение нескольких секунд бежать чуть быстрее. Как и в пошаговой игре, успешность данного действия определяется броском кубиков. Как следствие, ваш игрок вполне может упасть, если результат броска будет неудачным (2 или больше на шестигранном кубике). Для использования действия «Вперед», вы можете нажать кнопку "вперед", размещенную на панели игрока, или нажать клавишу **S** на клавиатуре.

Отбор и уклонение



Грязная игра не ограничивается одними только фолами. Например, когда один из ваших игроков будет пытаться уйти от игрока противоположной команды, тот совершит подкат сзади.
В игре Blood Bowl у каждого игрока, находящегося на поле, существует зона отбора. Она состоит из восьми квадратов, примыкающих к квадрату, в котором находится игрок. Если игрок пытается выйти из зоны отбора игрока команды соперника, он должен совершить уклонение, в противном случае он будет сбит с ног. Вы могли заметить, что игрок автоматически пытается совершить уклонение, когда выходит из зоны отбора соперника.

Подробнее об уклонении

Чем выше Ловкость игрока, тем проще ему будет уклониться от отбора. Основное, что нужно принимать во внимание, – сложность уклонения определяется количеством зон отбора, в которые ВХОДИТ игрок, а не количеством зон, из которых он ВЫХОДИТ.
Кроме того, большую роль при уклонении играют некоторые навыки – изучите их внимательно и выберите подходящие. Вам решать, стоит ли идти на риск. Неудачное уклонение приведет к падению игрока и, возможно, травме. Не забывайте, что в пошаговой игре ошибка при уклонении приводит к переходу мяча!



Подбор мяча

Это одно из главных действий в игре – ногами игру в Blood Bowl не выиграть! Чтобы совершить подбор, все, что необходимо сделать игроку, – это переместиться в квадрат, в котором лежит мяч. Каждый игрок соперника, находящийся на расстоянии одного квадрата от мяча, добавляет штраф -1 к броску на определение Ловкости. Этот бросок необходимо совершить, чтобы определить, сможет игрок поднять мяч или нет. Неудачная попытка подбора приводит к переходу мяча, и мяч отбрасывается на один из окружающих игрока квадратов.



Длинный пас

Если мяч находится у выбранного игрока, вы можете попытаться отдать длинный пас, щелкнув ПКМ по товарищу по команде, который будет принимать пас. Круги вокруг бросающего показывают штраф, налагаемый в зависимости от дальности паса; указатель означает, что для определения успешности паса понадобится бросок кубиков.
Некоторые игроки команды соперника отмечены голубыми кругами: они находятся на траектории полета мяча и попытаются перехватить пас.
Вы также можете отдать длинный пас, нажав левый Alt на клавиатуре.



Скидка

Пас из рук в руки игроку, находящемуся рядом. Пас отдается без броска кубиков, однако, чтобы поймать мяч, требуется бросок.



Блок

Blood Bowl не для слабаков. Вам придется блокировать или фолить на игроках соперника, чтобы расчистить себе дорогу к очковой зоне.
Чтобы провести Блок, ваш игрок должен находиться рядом с игроком соперника, или, другими словами, в одном из восьми окружающих вашего игрока квадратов должен находиться соперник. Кроме того, чтобы совершить Блок, игрок не должен был совершить никаких действий в течение хода. Выберите игрока, затем щелкните ПКМ по сопернику, которого хотите блокировать.

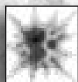
<u>Возможности при блоке</u>

- При блокировании необходимо учитывать ряд факторов. Вероятность проведения успешного блока будет зависеть от силы вашего игрока – чем сильнее игрок по сравнению с игроком соперника, тем выше вероятность успешного блока.
- Навыки, которыми обладают некоторые игроки, могут иметь решающее значение при блоке.
- Последнее, что нужно принимать во внимание, – возможная поддержка партнеров, выражающаяся в бонусе +1 к Силе. Точно так же другой игрок соперника, находящийся в зоне отбора игрока, пытающегося провести блок, налагает штраф -1 к Силе.

Чтобы ассистировать товарищу по команде, игрок должен находиться рядом с игроком соперника, и в его зоне отбора не должно быть ни одного другого игрока соперника. Один игрок может ассистировать в нескольких блоках за один ход независимо от того, выполнял он какие-либо действия в течение этого хода или нет. Примечание: некоторые навыки, например Защитник, могут влиять на параметры помощи в блоке.
Перед совершением блока над игроками, которые могут оказать поддержку в блоке, отображается зеленая иконка «+1». Используя поддержку, два более слабых игрока могут одолеть одного сильного соперника. Тем не менее, не теряйте бдительности, так как соперник может точно таким же образом получить поддержку партнеров.Большая разница в силе игроков позволит вам совершить больше бросков кубиков и выбрать лучший результат (подробнее см. раздел

«Кубики» данного руководства). Если соперник сильнее, выбирать результат будет он.
Результат блока определяется следующим образом:
- 1 кубик: силы игроков равны.
- 2 кубика: один из игроков сильнее и может выбрать лучший результат.
- 3 кубика: один из игроков минимум в два раза сильнее другого.
Выбрав игрока соперника, вы можете проверить, сколько кубиков будет брошено и кто будет выбирать результат. В нижнем левом углу экрана появляется специальная иконка.

Если кубики на иконке белые, вы выбираете результат, если красные, результат выбирает соперник.
Примечание: в игре в реальном времени ассистенты показаны иконкой ; выберите игрока и партнера, которому будет оказана поддержка. Как только появится эта иконка, начинайте поддержку щелчком правой кнопки мыши.
Примечание: на результат блока сильно влияют некоторые навыки, например Защитник, Уклонение, Блок и т.д.



Блиц
Вы можете совершить Блиц только один раз за ход. Блиц позволяет переместить игрока и провести Блок. Блиц можно совершать игроками, которые не совершали никаких действий в течение хода.
Для совершения Блица выберите игрока левой кнопкой мыши, затем щелкните правой кнопкой по игроку соперника. Используя Блиц, вы также можете совершить Блок, а затем переместить игрока. Блиц используется автоматически, когда есть такая возможность. Игрок, совершающий Блиц, отмечается иконкой с молнией над его головой.



Фолы
Чтобы до максимума увеличить вероятность нанесения травмы сопернику, вполне можно и побить лежачего. Тем не менее, будьте бдительны – за фол ваш игрок может быть удален с поля до конца матча. Если, конечно, вы не подкупили арбитра, чтобы он смотрел в другую сторону…
Чтобы сфолить, выберите игрока, который уже сбит с ног. Игрок соперника во время фола проводит бросок на броню с налагаемыми штрафами и, если результат броска больше, чем значение брони, игрок должен совершить бросок на определение травмы.
Как и в случае с блоком, партнеры могут ассистировать, чтобы помочь преодолеть значение брони соперника при совершении фола.
Чтобы ассистировать, товарищ по команде должен находиться рядом с лежащим на поле игроком соперника, а в его зоне отбора не должно быть других игроков соперника. Игроки, оказывающие поддержку в фоле, не могут быть удалены арбитром. И нет нужды задумываться об этической стороне их действий!



Подъем
Если ваш игрок лежит на поле, но уже не оглушен (над ним нет звездочек, но он еще лежит), он может подняться. Это действие стоит трех квадратов движения и после подъема нельзя провести Блок (если только не совершается Блиц).

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ
Некоторые навыки позволяют игрокам, обладающим ими, совершать специальные действия.



Прыжок
Лишь немногие игроки в начале игры обладают эти навыком. Он позволяет перепрыгивать через стену защитников или любое другое препятствие на пути игрока. Чтобы использовать этот навык, щелкните по иконке Прыжка на панели игрока (правый нижний угол экрана) – навык станет активным, область перемещения игрока будет отмечена синими иконками. Дважды щелкните ПКМ, чтобы подтвердить выбор.



Бросить товарища по команде
Игрок с таким навыком может бросить товарища по команде, обладающего навыком Минус, через защитников. Бросать можно как игрока с мячом, так и без мяча. Единственный риск – бросаемый может быть сожран заживо, то есть он умрет жуткой смертью!

7. НАЧАЛО НОВОЙ КАМПАНИИ

Создайте собственную команду и принимайте участие в различных турнирах во время сезона. Выигрывайте призы, получайте опыт, поднимайте уровень игроков, нанимайте новые таланты, увеличивайте славу и пробивайтесь к самому верху турнирной таблицы!

СОЗДАНИЕ КОМАНДЫ
Перед началом кампании или игры в чемпионате вам необходимо создать команду. Выберите одну из доступных рас. Некоторые расы предпочитают игру в пас, другие делают ставку на скорость и грубую силу. Прочитайте описание рас и выберите ту, которая в большей степени соответствует вашему стилю игры.
Выбрав расу, выберите уровень сложности игры. Для новичков подойдет «Простой» уровень сложности. Затем необходимо назвать вашу команду и выбрать ее эмблему. Эмблема будет красоваться на форме каждого игрока, так что выбирайте что-нибудь поэффектнее! Вы также можете изменить боевой клич и описание команды.

Закончив все действия, вливайтесь в борьбу, щелкнув по кнопке «Выбор турнира».
Внимание! После начала игры изменить ваш выбор будет невозможно.

ВЫБОР ТУРНИРА



Самые значимые соревнования в Blood Bowl собраны в режиме кампании.
О кампании необходимо знать следующее:
- Туры: сезон в Blood Bowl разделен на 5 туров, в каждом из которых проходят особые соревнования. Таким образом, в течение тура можно принимать участие только в соответствующих соревнованиях.
- Престиж: для участия в некоторых соревнованиях ваша команда должна обладать определенным уровнем престижа. Таким образом, в самых престижных турнирах вы сможете принимать участие только по истечении одного или нескольких сезонов, набрав достаточно очков престижа. Стрелка над стадионом показывает, достаточно ли у вас престижа для участия в соревнованиях.
Чтобы прочитать описание соревнования, наведите указатель мыши на название этого соревнования. Описание будет отображено в правом нижнем углу экрана. В правом верхнем углу показаны специальные условия игры и призы победителям турнира. В начале кампании будет доступен только один турнир - "Чистый Кубок" на севере. Чтобы принять участие, щелкните по кнопке “принять участие в Чемпионате”.

ПОКУПКА ИГРОКОВ



Первым делом в начале кампании вам необходимо купить игроков.
Для этого зайдите в Список игроков, а оттуда – на страницу покупки.
Слева отображается список доступных игроков, а также максимальное количество игроков данного типа для вашей команды. Рекомендуется создать сбалансированную команду, набрав игроков разного амплуа.
После выбора игрока в правом верхнем углу отображаются его характеристики. (Сила, Ловкость, Движение и Броня), его уровень, очки опыта и стоимость. В левом нижнем углу показаны навыки этого игрока (если у игрока есть навыки). В правом нижнем углу вы можете прочитать описание выбранного навыка.
Ваша команда должна состоять, по меньшей мере, из 11 игроков, иначе вы не будете допущены к игре. Кроме того, разумно нанять пару запасных игроков, так как травмы и несчастные случаи в игре не редкость.

УПРАВЛЕНИЕ КОНТРАКТАМИ [ТОЛЬКО В РЕЖИМЕ БЛИЦ]

Когда вы нанимаете игрока, играя в режиме Блиц, вы подписываете с ним контракт на определенный срок. Например, в Кампании стандартный срок контракта – 5 туров, в Чемпионате – 5 сезонов. Игровой календарь в игре составлен по тому же принципу, что и любой другой игровой календарь: один сезон длится один год и состоит из пяти туров, в течение тура в режиме Кампании вы можете играть только в одном Чемпионате.
Вас уведомят об истечении срока контракта, в этом случае вам будет предложено пересмотреть условия контракта или отказаться. В режиме Кампании контракт заканчивается по окончании пятого тура, в Чемпионате – в конце сезона.

Примечание: при игре в режиме Блиц вы будете выплачивать игрокам зарплату. Средства будут списываться из вашего бюджета в конце каждого сезона.
Примечание: вам будут предоставлены три попытки подписать контракт с игроком. Начинать переговоры разумно, предлагая рыночную цену игрока плюс стоимость его навыков. Долгий срок действия контракта также влияет на конечную цену. Однако стоит учитывать, что игроки крайне капризны и обладают раздутым чувством собственного достоинства, поэтому вполне вероятно, что вам понадобится несколько попыток, чтобы развить навыки ведения переговоров. Таким образом, целесообразно вести переговоры с лучшими игроками в последнюю очередь, ведь вы наверняка захотите их сохранить в команде.

УПРАВЛЕНИЕ КОМАНДОЙ

Управление командой происходит на экране списка игроков. Здесь вы можете просмотреть полную информацию о команде, отсюда вы можете перейти к другим страницам управления командой (более подробная информация дается в другом обучении). Здесь вы видите название команды, эмблему, расу, доступные средства и текущее турнирное положение. Здесь же вы можете нанимать игроков. Ваши возможности ограничиваются вашим бюджетом, другие ваши активы (апотекарий, чирлидеры, перебросы и поддержка фанатов) помогут вам в переговорах с игроками.



Апотекарий позволяет вернуть травмированного игрока в игру уже к следующему вводу мяча. Ну, в теории! Иногда процесс лечения не приносит результатов и травмированный игрок выходит из игры, а апотекарий пытается избежать гнева недовольных фанатов.
Апотекарий позволяет совершить переброс кубиков на определение травмы.



Если один из ваших игроков получает травму, вы сможете выбрать один из двух результатов травмы. Услуги апотекария предлагаются сразу же, как только один из ваших игроков получает травму.
В матче в режиме реального времени выберите игрока и щелкните по апотекарию. В пошаговых матчах услуги апотекария предлагаются автоматически.



Чирлидеры иногда бывают популярнее самой команды. Именно поэтому они имеют самое важное значение для получения поддержки болельщиков. Чирлидеры могут повлиять на зрителей, которые окажут вам поддержку во время ввода мяча в игру.



Отношение фанатов или популярность соответствует отношению зрителей к вашей команде. Чем лучше отношение фанатов, тем выше вероятность того, что зрители поддержат вас во время ввода мяча в игру. Уровень популярности изменяется в зависимости от результатов каждого матча.



Командный переброс позволяет вам получить лучший результат, если результат предыдущего броска вас не устроил. Перебросы могут совершаться в каждом тайме и иногда позволяют изменить ход игры, особенно в напряженных матчах.



Спонсоры [только в режиме Блиц]. Если спонсоры верят в вас, они могут увеличить бюджет вашей команды, следовательно, внимательно относитесь к переговорам по спонсорским контрактам. Объем средств, выделяемых вашим спонсором, зависит от целей, которые вы ставите вашей команде (процент побед, появление в различных рейтингах – например,

наибольшее количество пасов – славы, количества болельщиков и т.д.). В конце каждого сезона в зависимости от степени выполнения целей вашей командой изменяется индекс доверия вашего спонсора, что напрямую влияет на количество получаемого вами золота.

Стоимость команды: стоимость складывается из совокупной стоимости ваших игроков, а также перебросов, апотекариев и т.д. Учитываются все ваши активы. Стоимость команды используется для сравнения команд и является основой системы гандикапов в игре.

СПИСОК ИГРОКОВ



"Список игроков" содержит всю необходимую для управления карьерой игрока информацию. Здесь указываются позиция, уровень, стоимость игрока, навыки и т.д. Здесь указываются все ваши игроки, их статистика, здесь же вы можете поднять уровень игрока (если игрок получил достаточно опыта в игре), купить нового игрока и т.д.
Дважды щелкнув по игроку или щелкнув по кнопке «Подробно об игроке», вы получите детальные сведения о данном игроке: уровень, Очки Звездного Игрока, навыки, зарплата, стоимость игрока.
Кроме того, в режиме Блиц будет отражена информация о сроке действия контракта игрока и его старении.
Нажатием на красные крестики в левой части экрана вы можете увольнять игроков.
Внимание: без выплаты компенсаций вы можете уволить лишь только что нанятых игроков.

РАЗВИТИЕ ИГРОКА

С течением времени ваши игроки будут прогрессировать и получать Очки Звездного Игрока (ОЗИ). Очки присуждаются за хорошую работу на поле – пасы, тачдауны, удаление игроков соперника, получение статуса Игрока Матча. ОЗИ позволяют повысить уровень игрока вплоть до шестого уровня.



Как только ваш игрок набирает достаточное количество Очков Звездного Игрока, он может получить новый навык и улучшить таким образом свое мастерство. Новые навыки разделены на следующие

категории (в зависимости от игровой позиции и расы игрока): Общие, Сила, Ловкость, Пас и Мутация.
Вам будет автоматически предложено поднять уровень вашего игрока в перерыве между матчами. Игроки, которым можно поднять уровень, будут отмечены специальной иконкой в списке игроков команды. Группы навыков, из которых можно выбрать новый навык для данного игрока, также отображаются иконками на странице подробной информации об игроке.
Если иконка серая, игрок не может воспользоваться навыком этой группы. Если рядом с иконкой группы навыков есть кубик, это означает, что вы сможете выбрать навык из этой группы, только если вам выпадет дубль в броске на определение опыта.

Бросок на определение опыта:
Для получения нового навыка с новым уровнем игрока совершается бросок на определение опыта. Это обычный бросок кубиков, в зависимости от результата которого вы получаете бонусы.
В следующей таблице отражены различные варианты результатов броска на определение опыта:

Результат броска	*Варианты выбора*
2-9	Новый навык
10	Увеличение Движения или Брони игрока на 1 очко или Новый навык
11	Увеличение Ловкости игрока на 1 очко или Новый навыкl
12	Увеличение Силы игрока на 1 очко или Новый навык

Как видно из таблицы, при результате 10 или более вы можете выбрать между новым навыком и увеличением характеристик игрока.

СТАРЕНИЕ ИГРОКОВ [ТОЛЬКО В РЕЖИМЕ БЛИЦ]

С течением времени игроки будут стареть и в конечном итоге завершать карьеру. Каждый игрок начинает карьеру, находясь на пике формы, имея 100 очков потенциала. Этот счет уменьшается после каждого матча, а также в результате нокдаунов и травм – игрок «стареет». Когда потенциал игрока достигает ноля, игрок устает и завершает карьеру.
Так что будет разумно думать о замене стареющих игроков, загодя нанимая и подготавливая молодых игроков. Кроме того, запасные всегда пригодятся в случае получения травмы игроком основного состава.

ЭКИПИРОВКА ИГРОКОВ [ТОЛЬКО В РЕЖИМЕ БЛИЦ]

При достижении третьего уровня вашими игроками, вы можете купить им новую экипировку. Элементы экипировки увеличивают вероятность получения бонуса к характеристике на предстоящую игру.
Внимание: экипировка изнашивается после каждого матча вне зависимости от того, выполнила она свою роль или нет.


Шлемы. Шлемы весьма полезны в Blood Bowl: они защищают игрока от вероломного противника. Хороший шлем защитит игрока от травмы или даже смерти, которые случаются сплошь и рядом во время игры. Шлем увеличивает значение Брони.


Перчатки. Устали от того, что игроки не могут поймать мяч, который просто выскальзывает у них из рук? Вам нужны перчатки! У игроков, облаченных в улучшенные перчатки, повышается Ловкость.


Наплечники. Наплечники – это хорошо. А усиленные наплечники со стальными шипами – еще лучше! Такие наплечники повышают Силу игроков. К тому же, силовые столкновения – неотъемлемый атрибут игры в Blood Bowl, так что нет никаких причин не купить шипованные наплечники, как только представится такая возможность.


Боты. Иногда с помощью драки матч не выиграть. Нет ничего зазорного в том, чтобы убежать от сильного соперника. Ну ладно, есть. Немного. После замены стандартных бот на улучшенные, ваши игроки становятся быстрее, увеличивается их Движение. Вперед, забивать тачдауны со скоростью молнии!

ЭКСПОРТ КОМАНД

В карте кампании или на странице списка игроков вы можете сохранить игру или экспортировать команду. В результате экспорта вы сохраняете команду с учетом всех изменений и развития, которого вы добились в карьере или чемпионате, и можете впоследствии играть этой командой в одиночных матчах, в поочередной игре с соперником на одном компьютере, по локальной сети или через прямое подключение. Игроки экспортированной команды не будут подвержены старению, но и опыт получать тоже не будут.
Чтобы выбрать экспортированную команду, поставьте галочку в окне «Экспорт команды» на странице выбора команды интересующей вас игры.

Внимание: экспортированные команды не допускаются к участию в интернет-лиге.

8. МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКАЯ ИГРА ПО ЛОКАЛЬНОЙ СЕТИ ИЛИ ЧЕРЕЗ ПРЯМОЕ IP-СОЕДИНЕНИЕ.

ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ И ПРЯМОЕ СОЕДИНЕНИЕ

Игра по локальной сети – это возможность соревноваться с игроками, подключенными к одной сети. Псевдоним вы можете ввести в левом верхнем углу экрана.
Игра автоматически определит список доступных игроков, который будет отображен в центральной части экрана. Если игра не находит игроков или если ваш соперник не подключен к вашей локальной сети, вы можете настроить прямое соединение, указав его IP-адрес с помощью кнопки “Direct IP” в правом верхнем углу экрана.

С помощью двух кнопок в нижней части экрана вы можете либо присоединиться к существующей игре, либо создать новую.
Внимание! Вы можете играть только одиночные матчи. Лиги недоступны в игре по локальной сети или через прямое IP-соединение.

ПООЧЕРЕДНАЯ ИГРА

Поочередная игра позволяет двум соперникам играть пошаговый матч на одном компьютере.
Внимание! В поочередной игре можно играть только одиночные матчи. В этом режиме соревнования и турниры недоступны.

9. ИНТЕРНЕТ-ЛИГА

Именно в интернет-лиге полностью раскрывается соревновательный потенциал игры Blood Bowl.
Создайте свою команду онлайн и войдите в одну из онлайн-лиг. Развивайте команду, покупайте новые навыки для ваших игроков при получении нового уровня, сражайтесь с лучшими игроками со всего мира в официальных турнирах. Однако не стоит забывать, что, как и в Чемпионате, потеря игрока носит перманентный характер – она необратима, так что будьте внимательны в игре. Заботьтесь о ваших лучших игроках и хорошо готовьте их к самым трудным и скандальным матчам в истории Blood Bowl!
Пройдите по головам соперников и поднимайтесь на верхние строчки рейтингов – оспаривайте звание лучшего тренера и лучшей команды!

ВХОД

Для участия в интернет-лиге потребуется учетная запись игрока. На последней странице руководства пользователя указан ключ игрока, который необходимо ввести при первом запуске игры. Ключ игрока является идентификатором вашей учетной записи – не теряйте его и не сообщайте другим игрокам!
Если у вас уже есть учетная запись, впечатайте имя пользователя и пароль, чтобы войти в систему. Если вы впервые входите в интернет-лигу, учетную запись необходимо будет создать.
Внимание! Учетная запись может быть создана только через меню идентификации Blood Bowl. Эта учетная запись не имеет отношения к учетной записи пользователя игровых форумов.
Если вы забыли или утратили имя пользователя или пароль вашей учетной записи, вы сможете получить эту информацию по электронной почте, нажав кнопки «Забыли пароль?» или «Сведения об учетной записи».

СОЗДАНИЕ УЧЕТНОЙ ЗАПИСИ

Если у вас еще нет учетной записи, щелкните кнопку "Создать учетную запись". Здесь будет указан ваш Ключ игрока (не путать с кодом активации игры). Выберите имя пользователя и пароль. Кроме того, необходимо указать действующий адрес электронной почты, на который в случае необходимости будет направлена информация об имени пользователя и пароле. Если будет указан несуществующий адрес, вы не сможете получить эту информацию.
Щелкните кнопку "Создать учетную запись" для подтверждения информации и завершения создания записи.
Внимание! Принимая участие в интернет-игре, вы соглашаетесь с существующими правилами. Любое нарушение правил может привести к приостановлению действия или удалению вашей учетной записи.

ПЛАТФОРМА ИГРЫ BLOOD BOWL

Платформа Blood Bowl (куда вы попадаете после входа в интернет-лигу) является центром интернет-лиги.



1. Имя пользователя (имя тренера): щелкните для просмотра или изменения ваших учетных данных.
2. Ваша надежность: здесь показан процент полностью сыгранных матчей. Показатель высокий, если вы играете матчи до конца, без разъединений по каким бы то ни было причинам. Разумеется, вы можете проверить надежность других игроков и решить, играть против них или нет.
3. Ваши команды или ваши лиги: здесь отображаются все команды, которые вы создали в интернет-лиге. Выберите команду, которой хотите играть.
Примечание: другие игроки могут бросить вызов любой из ваших команд. Не забудьте проверять, какой команде брошен вызов – она может отличаться от той, которую вы выбрали.
4. Открытые лиги: нажатие этой кнопки выводит список открытых лиг. В этих

лигах ведется официальный рейтинг игры. Эти лиги открыты любому игроку. Щелкните по названию лиги для вывода информации о ней и регистрации в лиге (если команда отвечает требованиям лиги).
5. Частные лиги: эти лиги созданы и управляются игроками по их собственным правилам. Различается список доступных соревнований, правила, минимальная и максимальная стоимость команд и т.д.
6. Поиск лиги: поиск, разумеется.
7. Создание и управление командами: здесь вы можете создать команду для участия в онлайновых матчах. После каждого матча, нажав кнопку «Управление командой», вы можете купить новых игроков, активы (перебросы, чирлидеров, апотекария), поднять уровень игроков – все, как в режиме Кампании.
Для просмотра игрового расписания щелкните кнопку «Управление командой», затем – «Календарь».
8. Окно чата: вы можете общаться с другими тренерами, создав список друзей и черный список. С помощью чата вы можете бросать им вызов или посылать сообщения.
9. Список тренеров: здесь отображаются тренеры (и их статус), находящиеся в данный момент в сети. С помощью кнопок, расположенных над вашим именем пользователя, вы можете настроить параметры фильтрации отображения информации.
10. Поиск соперников: с помощью этой кнопки на экран выводится список команд игроков, находящихся в сети. Чтобы бросить вызов и начать игру, щелкните кнопку «Вызов».
11. Последняя сыгранная игра: здесь вы можете просмотреть информацию о последних сыгранных на сервере играх и их результате.
12. Выход: выход и возврат в главное меню игры.

СОЗДАНИЕ КОМАНДЫ

Любой игрок может создать до 32 команд для участия в различных лигах, однако одна и та же команда не может участвовать в нескольких лигах одновременно. Например, одна и та же команда не может быть одновременно зарегистрирована в открытой и частной лиге. Для создания команды выберите «Создать команду».
Команда создается по тому же принципу, что и в режиме Кампании: наймите игроков и щелкните «Подтвердить» для завершения создания команды.
Ваша команда появится в левой верхней части платформы Blood Bowl.

УПРАВЛЕНИЕ КОМАНДАМИ

В окне, содержащем список ваших команд, выбранная команда (т.е. та, которую вы в данный момент тренируете) отмечена красным. Действия «Управление командой» или «Вызов» будут относиться к этой команде.
Управление командой осуществляется так же, как и в режиме Кампании. Успешные действия во время игры позволяют получить Очки Звездного Игрока

и поднять уровень игроков. Чтобы развивать игроков или изменить состав, нажмите кнопку «Управление командой».
Если ваша команда зарегистрирована в лиге, на этой странице вы также можете просмотреть расписание матчей.

БЫСТРАЯ ИГРА

Выберите одну из ваших команд. У вас есть три варианта:
- Бросить вызов неиграющему тренеру. Выберите «Поиск соперника». В нижнем правом углу экрана будет отображен список команд в сети (список включает все команды тренеров, находящихся в настоящий момент в сети). Выберите команду, с которой хотите сыграть, и нажмите кнопку «Вызов» в правом нижнем углу экрана. Тренер, которому вы бросили вызов, увидит ваше приглашение на экране и сможет принять или отклонить его. Если приглашение принято, будет начат матч.
- Принять приглашение. После входа в систему вы можете увидеть, что одной из ваших команд был брошен вызов. Чтобы ответить на вызов, вам просто нужно принять приглашение.
- Бросить вызов другу. В левой части экрана отображается список ваших друзей. Если вы хотите бросить вызов другу, нажмите кнопку «Вызов».

УЧАСТИЕ В ЛИГЕ

Вы можете принимать участие в лиге и / или создавать свои лиги. В лиге вы играете не одиночные игры, а серию матчей за определенный период времени (ежедневно, еженедельно или ежемесячно).
Чтобы принять участие в лиге, щелкните по кнопке «Поиск лиги», расположенной в правом верхнем углу платформы Blood Bowl. Будет отображен список лиг, в которых вы можете выступить. Выберите лигу, в которой хотите зарегистрироваться, и нажмите "Подать заявку". Если лига частная, ваша заявка будет передана администратору лиги.
В лигах могут быть разные правила. Правила отображаются при щелчке по выбранной вами лиге. Внимательно прочитайте правила, чтобы выбрать подходящую вам лигу. Если вам не нравится набор правил существующей лиги, вы всегда можете создать собственную!

СОЗДАНИЕ ЛИГИ

Чтобы создать лигу, щелкните по кнопке «Мои лиги», расположенной рядом с кнопкой «Мои команды» в разделе управления командой. Здесь вы можете выбрать правила, по которым будет вестись игра в вашей лиге: режим игры, правила турниров и правила матчей. Завершив создание, подтвердите выбор. Вам будет отправлено сообщение с подтверждением успешного создания лиги.
Подробнее процесс создания лиги описан в разделе 10. «Создать / Изменить» данного руководства.
Внимание! Создавая лигу, вы берете на себя обязательства по ее администрированию. Следить за тем, чтобы всем участникам вашей лиги было удобно и комфортно, – ваша задача.

10. СОЗДАТЬ / ИЗМЕНИТЬ

Доступ в этот раздел осуществляется нажатием кнопки «Создать / Изменить» в главном меню.

ИЗМЕНЕНИЕ КОМАНДЫ

Возможно изменение только экспортированной (из кампании или чемпионата) команды.
Вы можете изменить следующие элементы команды:
- эмблему
- цвет
- название
- бюджет
- боевой клич
- наличие апотекариев
- количество чирлидеров
- количество перебросов
- отношение болельщиков

Кроме того, вы можете настроить расстановку вашей команды и навыки игроков. Цель изменения команды – дать возможность тренироваться и пробовать новые схемы, новые расстановки, различные сочетания навыков и т.д. – список ограничивается вашей фантазией. С помощью функции изменения вы получаете возможность полностью перекроить вашу команду. Однако не стоит забывать, что экспортированная команда не получает опыт и не развивается.
Тем не менее, никто не мешает вам вести собственную статистику матчей, а затем совершать дальнейшие изменения, которые, участвуй вы этой командой в чемпионате, произошли бы автоматически!

СОЗДАНИЕ СОРЕВНОВАНИЯ

Данная функция позволяет создать новое соревнование для локальной игры. В соревновании могут использоваться стандартные или пользовательские правила. Частные и открытые лиги создаются по этому же принципу.





Сначала выберите тип создаваемой игры: Классическая или Блиц. Процесс создания соревнования состоит из двух этапов. На первом этапе необходимо определить, какие правила будут применяться к вашему соревнованию (правила участия, правила игры, расписание и т.д.) На втором этапе вы определяете правила матчей и разрешенные поощрения. Вы можете менять страницы (этапы) с помощью кнопок в правом верхнем углу экрана.



После создания соревнования на экран выводится резюме. Подтвердите ваш выбор правил, чтобы закончить создание соревнования. Созданный вами турнир появится в настройках режима Чемпионата.

АВТОРЫ

A GAME BY

CYANIDE STUDIO

Executive producer
Patrick Pligersdorfer

Project Manager
Antoine Villepreux

Lead Game Designer
Régis Robin

Art director / Lead Artist
Faouzi Hamida

Lead programmer
Antoine Villepreux

Senior 3D programmer
Benjamin Rouveyrol

AI programmer
Aurélien Simoni

Gameplay programmer
Ghislain Geffroy
Raphaël Van Heers

Management programmer
Pierre-Marie Chavarel

Senior programmer
Arnaud Chapalain

Network
Lucas Larrigaudiere

Network / GUI programmer
Henri-Jean Dornbierer

User-Interface programmer
Antoine Zanuttini
Adrien Cambon de Lavalette

Additional network programmer
Amandine Reliat

Lead Animation engine programmer
Fabrice Granger

Animation engine programmer
Gregory Challant
Etienne Mallard

Lead Artist
Faouzi Hamida

Models supervisor
Sebastien Lachambre

Animations supervisor
Christophe Live Tha Kine

User-Interface artist
Alexis Lienard

Additionnal artwork
Thomas Veauclin

Additionnal models
Marie Mérieux

Additionnal animation
Nicolas Lozac'h

Additional art
Marie Mérieux
Benoit Flaig
Antoine Marchalot
Tanguy Pietri
Roy Ashkar
Lon Krung

Lead Game Designer
Régis Robin

Game Designer
Sylvain Sechi
Arnaud Benedetti

Audio Producer
Vincent Percevault

Sound designer
Pierre Fatoux
Gilles Camous

Localization
Joe Ryan

Installer / Autorun
Tuan Ngo

Installer / Protection
Benoit Dufourd

EDITED BY

FOCUS HOME INTERACTIVE

Senior Manager
Cédric Lagarrigue

Chaos' Captains
Alexis Fischer
Axel Delafon

Chief Strategists
Luc Heninger
Benjamin Tardif
Nathalie Phung
Fabrice Tambrun

Commentator
Xavier Assémat

Mysterious bookmakers
John Bert
Aline Janzekovic
Robin Nachbronn
Julien Lesgourges

Spellcasters
Damien Mauric
Aurélie Rodrigues
Franck Tonnerre
Estelle Labastide

Male Cheerleaders
François Weytens
Benjamin Papeau
Hugo David

Orcs' interviewer
Marie-Caroline Le Vacon

Head Referees
Nathalie Jérémie
Linda Hanoun
Sandra Fardini

Healers of Broken Limbs
Jean-Michel Hellendorff
Jean-Joseph Garcia
Stephan le Gac
Vincent Nee

Cup collector
Jean-Pierre Bourdon

GAMES WORKSHOP

Licensing Manager
Nelson

Manager Licensing and Acquisitions
Erik Mogensen

Licensing Managers
Owen Rees
Graeme Nicoll

Blood Bowl game design
Jervis Johnson

Head of Group Legal and Licensing
Andy Jones

Intellectual Property Manager
Alan Merrett

Special Thanks to
Andy Hall
Frank Hill
Will Platten
Simon Ashe
Andrew Smith
And all the BBQ-ers, you know who you are ;)
The Blood Bowl community

English Translation Editor
Talima Fox

Character animations
Matahari

Character models
Elven Studio

Cinematic animations
Institut Internationnal du Multimédia

Powered by Gamebryo
Portions of this software are included under license (c) 2008 Emergent Game Technologies, Inc. All Rights Reserved.

FMOD Sound System
copyright (c) Firelight Technologies Pty, Ltd., 1994-2007.

Special thanks to the coffee machine!

Very special thanks to the BB community bootylactin, D_Wilson, Enarion, Falesh, GalakSS, Kinks, Marco31, pyttroll, Rabid_Rabbit, Zomby, Strongarm_Armstrong, Xeterog, Sunjah_Kahn, Uph', Grob'agio, Gorko, Willwest, Huhhhhh ... and much more!

ГОРЯЧИЕ КЛАВИШИ

Выбор игрока	**ЛКМ**
Действие	**ПКМ**
Выбрать игрока с мячом	**Q**
Выбрать следующего игрока	**Page down**
Выбрать предыдущего игрока	**Page up**
Объявить Блиц	**B**
Активировать навык «Прыжок»l	**L**
Отдать пасl	**левый Alt**
Отображение сведений об игроке	**N**
Отображение сетки поля	**G**
Отображение зон отбора	**T**
Меню паузы	**F10**
Убыстрить время	**+ (NumPad)**
Замедлить время	**- (NumPad)**
Прокрутка хода компьютера	*** (NumPad)**

ДЛЯ ИГРЫ В РЕЖИМЕ РЕАЛЬНОГО ВРЕМЕНИ:

Вход в режим концентрации	**Пробел**
Последовательные указания	**зажать левый Shift**
Начать атаку	**Левый Control + ЛКМ**
Отбор мяча	**Alt + ПКМ**
Блиц	**B**
Вперед	**S**
Прыжокl	**L**
Переброс	**R**

КАМЕРА:

Вращение камеры	**Колесико мыши/ Ctrl + Мышь/ NumPad 2-4-6-8**
Перемещение камеры	**Стрелки / WSAD**
Сменить вид	**C**
Отобразить / скрыть журнал	**F8**
Отобразить / скрыть чат	**F9**
Отобразить сообщение чата	**Enter**
Отобразить / скрыть игровой интерфейс	**Alt+W**

КЛЮЧ ИГРОКА

Blood Bowl - - Copyright © Games Workshop Ltd. 2009. All Rights Reserved. Published and distributed by Focus Home Interactive under licence from Cyanide.
Blood Bowl, The Blood Bowl logo, GW, Games Workshop, Warhammer, the Warhammer Device, and all associated marks, logos, places, names, creatures, races and race insignia/devices/logos/symbols, vehicles, locations, weapons, team and team insignia, characters, products, illustrations and images from the Blood Bowl game and the Warhammer world are either ®, ™ and/or © Games Workshop Ltd 2000-2009., variably registered in the UK and other countries around the world, and used under license. All rights Reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners

